UNO SGUARDO NEL BUIO

FOGLIO DI COMBATTIMENTO

1. Il narratore segna i nomi dei personaggi che affrontano un combattimento e dei loro nemici, aggiungendo i punti di impatto e di protezione. Inoltre, sulla prima riga di caselle, segna i punti di energia vitale.

2. Ogni scontro è diviso in due fasi. Fase 1: Alrik attacca gettando il D20. Se l'attacco riesce segna una crocetta (X) sulla casella di sinistra. Se fallisce, segna un trattino (–). In questo caso Alrik ha attaccato con successo l'Orco 1, che tenta una parata ma fallisce e segna un trattino sotto il suo nome.

3. Alrik lancia il D6 per stabilire i punti di impatto: esce il 4, a cui bisogna aggiungere i 3 punti dell'arma di Alrik, e si ottiene 7. Da questi bisogna togliere i punti di protezione dell'Orco (2), e si ottengono i punti di ferita (Pfer), che vanno sottratti ai PV dell'Orco: 15-5=10. Dopo aver segnato il nuovo punteggio, l'Orco attacca con il D20 e segna sulla casella «Att Par» di destra se ha avuto successo (X), o no (–). Se Alrik non riesce a parare, bisognerà calcolare quanti Pfer perde.

4. Una volta che Alrik e l'Orco 1 hanno sostenuto il primo scontro, bisogna aspettare che combattano Boris e l'Orco 2.

5. Ora comincia il secondo scontro, e così di seguito fino alla fine.

PV = Punti di energia vitale
PFer = Punti di ferita
PImp = Punti di impatto
PPro = Punti di protezione
Att = Attacco
Par = Parata

1.

Alrik (PImp 1D6 + 3, PPro: 3)	Boris (PImp 1D6 + 4, PPro: 3)				Orco 1 (PImp 1D6 + 4, PPro: 2)	Orco 2 (PImp 1D6 + 4, PPro: 2)			
30	30			PV	15	15			
X				Att Par	–				
				Pfer					1° scontro
				PV					
				Att Par					
				Pfer					2° scontro
				PV					

2.

Alrik (PImp 1D6 + 3, PPro: 3)	Boris (PImp 1D6 + 4, PPro: 3)				Orco 1 (PImp 1D6 + 4, PPro: 2)	Orco 2 (PImp 1D6 + 4, PPro: 2)			
30	30			PV	15	15			
X				Att Par	–				
				Pfer	5				1° scontro
				PV	10				
				Att Par					
				Pfer					2° scontro
				PV					

T.Nr. 87572

UNO SGUARDO NEL BUIO

FOGLIO DI COMBATTIMENTO

Istruzioni a tergo

| | | |

UNO SGUARDO NEL BUIO

FOGLIO D'IDENTITÀ

NOME: _____ SESSO: _____ TIPO: _____

CORAGGIO: ☐☐☐☐☐

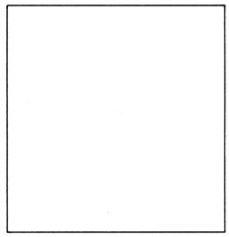
INTELLIGENZA: ☐☐☐☐☐

FASCINO: ☐☐☐☐☐

ABILITÀ: ☐☐☐☐☐

FORZA: ☐☐☐☐☐

LIVELLO: ☐☐☐☐



Ritratto/Stemma

ENERGIA VITALE: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ENERGIA ASTRALE: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PUNTI D'AVVENTURA: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CAPITALE: _____

ATTACCO: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PARATA: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Armi:	PImp:	PImp:	PImp:
Armi:	PImp:	PImp:	PImp:
Protezione:	PProt:	PProt:	PProt:
Protezione:	PProt:	PProt:	PProt:

Equipaggiamento: _____

Peso trasportabile: _____ Peso trasportato: _____

PImp = punti di impatto PProt = punti di protezione

FOGLIO DI ORIENTAMENTO